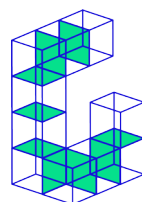


# Expe- riência e Inter- face do Usuário



# Experiência e Interface do Usuário

## O MÉTODO, DE RELANCE:

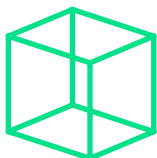
1. **APRENDER:** Revisar metas, usuários e contexto.
2. **INVENTAR:** Fazer esboços ásperos da(s) página(s) selecionada(s).
3. **PROGRAMAR:** Refinar de forma colaborativa os esboços.
4. **REPORTAR:** Compartilhar seu trabalho e receber feedback.

## Aprender

Antes de mergulhar no kit de ferramentas de Experiência do Usuário, verifique que você completou o kit de ferramentas da Arquitetura da Informação. Comece analisando os perfis de usuários e o mapa do site que você desenvolveu no kit de ferramentas anterior. Além disso, certifique-se de refletir sobre as metas gerais (impacto e receita) do projeto.

Se você já tem um site, comece sua jornada examinando a experiência atual (idealmente tanto qualitativamente via feedback do usuário quanto quantitativamente por meio de análise analítica). O que está funcionando? O que poderia ser melhorado? Identifique em quais páginas você gostaria de focar.

Identifique as páginas mais complexas no seu mapa do site para começar. Lembre-se de que essas costumam ser as páginas mais impactantes ou com maior probabilidade de gerar receita. Eles não são necessariamente as páginas com mais informações. Selecione até 5 páginas para avançar com esta atividade.



# Inventar

Encontre um amigo e explique o objetivo das páginas que você selecionou. Definir um temporizador por 5 minutos. Usando caneta e papel, cada um deve trabalhar separadamente para desenhar a página identificada ao longo desses 5 minutos. Repita esta atividade até desenhar todas as páginas selecionadas na fase de Aprender.

# Programar

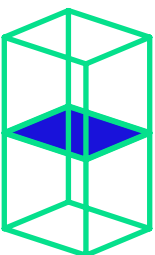
Depois que o cronômetro acabar, compartilhe seu trabalho e desenhe uma nova versão que aproveite ao máximo os dois designs. Lembre-se de usar apenas caneta e papel para isso. Não deve ficar muito requintado, mas desenhe isso da melhor maneira possível. Use uma régua e considere obter um papel gráfico.

# Reportar

Mostre esse desenho para pelo menos outras três pessoas e solicite o feedback delas também. Não revele muito sobre o propósito da página ou seu conteúdo e recursos pretendidos. Em vez disso, pergunte o que eles acham que está acontecendo..

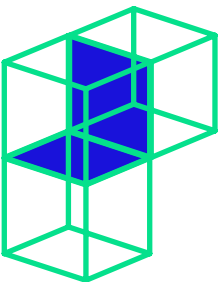
Com base nesse feedback, passe por uma rodada adicional de aperfeiçoções no seu esboço. Repita este processo conforme necessário. Quando estiver satisfeito com seu trabalho, digitalize seus desenhos (usando qualquer ferramenta que desejar). Se você não tiver acesso a nenhum software de design, apenas escreva algumas descrições / anotações claras que descrevam tudo o que você deseja que aconteça nas páginas. Mostre seu trabalho para o desenvolvedor (programador) com o qual você eventualmente trabalhará para determinar a viabilidade da experiência.

Tenha em mente que às vezes você precisará ajustar seus projetos para torná-los tecnicamente mais viáveis!



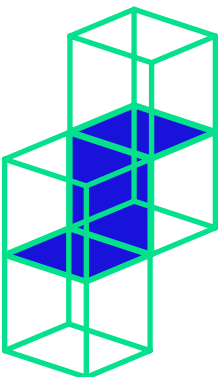
# Boas Práticas: UX

- Ao pensar no fluxo de trabalho de seu UX, trabalhe de trás para frente com o resultado / meta desejado de seus usuários. Divida o objetivo em tarefas muito específicas.
- Para determinar a experiência mais necessária para criar, mapeie toda a jornada que envolve a sua experiência para ver onde a intervenção pode realmente acontecer. Entreviste os usuários para conhecer suas necessidades em primeira mão. Mantenha as coisas em aberto. Mantenha as perguntas específicas.
- Um UX ruim é idealista demais. Ele tenta fazer muito. Ele pede muito do usuário. Ele vem de uma visão muito singular do usuário / foi projetado sem empatia com a experiência dos usuários. Considere e mapeie os sentimentos e outros aspectos emocionais / não ditos da experiência do usuário para ver como você pode aproveitar isso.
- A saída mais comum de um projeto de design de experiência do usuário (especialmente ao trabalhar em um website ou aplicativo) é o que chamamos de wireframe. Os wireframes podem ser de baixa fidelidade (esboços de lápis ásperos) ou alta fidelidade (bem renderizados, tipicamente digitalmente). Nas fases iniciais de um projeto UX, escolha esboços a lápis para economizar tempo. Quando estiver em algo, mude para uma aparência de alta fidelidade.
- Crie uma contagem de palavras para o conteúdo que precisa ser escrito e / ou colete o conteúdo existente. Ao fazer isso, você pode integrá-lo nos wireframes e, quando chegar às rodadas da interface do usuário (UI), estará pronto para escrever o restante do conteúdo e tornar a interface do usuário o mais precisa possível para o seu conteúdo.
- Diversidade e inclusão em uma equipe de design são extremamente importantes. Sua equipe deve refletir o usuário em questão. Seja inclusivo e você criará um trabalho muito melhor.



# Boas Práticas: UI

- Não se esqueça de como sua experiência em dispositivos móveis parecerá e lembre-se de conversar com os desenvolvedores com antecedência e com frequência para garantir que suas ideias sejam viáveis no código.
- Sua interface do usuário deve se basear na sua marca existente. De certa forma, a interface do usuário é apenas mais uma peça (muito robusta) de Colateral de Identidade. Como resultado, o design visual do seu website deve seguir as diretrizes da sua marca. Se as suas diretrizes forem limitadas, você poderá explorar várias oportunidades para desenvolver sua marca por meio das Diretrizes de Design, que destacam vários casos de uso de imagens, paletas de cores ou ilustrações.
- Muitos sites também incorporam elementos mais interativos. Isso pode realmente destacar sua interface do usuário. Dê uma olhada nas tendências e converse com os desenvolvedores com antecedência e com frequência para ver quais designs de interação adicionados podem ajudar você a se destacar.
- É importante lembrar que a palavra chave na interface do usuário é “usuário”. Ao colocar uma linguagem de design visual no seu UX, lembre-se dos usuários. Crie algo que ressoará com seus usuários e facilite ainda mais a conclusão das tarefas que eles têm.
- Você nunca deve iniciar um projeto de interface do usuário sem preencher o texto / cópia que estará no seu site. É essencial criar um website da maneira mais realista possível para que você saiba como ficará quando estiver pronto para o lançamento.
- Verifique a resolução da sua imagem. Muitos usuários têm telas com qualidade de retina agora, o que significa que seu DPI deve ser definido como 150. Além disso, suas imagens devem estar em RGB em vez de CMYK. A largura ideal para projetar um site é de 960 pixels.



## VAMOS TRABALHAR JUNTOS:

Nós entendemos. É difícil fazer todo isso sozinho. Nossa equipe de consultores premiados está aqui para ajudar. Ajudamos mais de 600 organizações a alcançar milhões de pessoas e a ganhar milhões de dólares. Além disso, criamos ferramentas confiadas por milhares de profissionais e executivos, assim está nas melhores mãos possíveis. Para saber mais, entre em contato com o verynice:

[info@verynice.co](mailto:info@verynice.co)

